

# DOUBLE MOTS À HAUTE FRÉQUENCE



**FRANÇAIS**

2-8 1-2<sup>ème</sup> PRIMAIRE 15'

LECTURE RAPIDITÉ OBSERVATION

## FICHE PÉDAGOGIQUE

### Savoir

- Connaître les mots de la liste des mots à haute fréquence.

### Savoir-faire

- Identifier les mots par reconnaissance immédiate.

## CONTENU

- 4x 31 cartes

# DOUBLE MOTS À HAUTE FRÉQUENCE



**FRANÇAIS**

2-8 1-2<sup>ème</sup> PRIMAIRE 15'

LECTURE RAPIDITÉ OBSERVATION

## FICHE PÉDAGOGIQUE

### Savoir

- Connaître les mots de la liste des mots à haute fréquence.

### Savoir-faire

- Identifier les mots par reconnaissance immédiate.

## CONTENU

- 4x 31 cartes



INFO@BAOBABELGIUM.BE

FACEBOOK : @BAOBABELGIUM.BEO

BOUTIQUE EN LIGNE : WWW.BAOBABELGIUM.BE/ESHOP

RUE DE HEEMBEEK N°267, 1120 NEDER-OVER-HEEMBEEK



INFO@BAOBABELGIUM.BE

FACEBOOK : @BAOBABELGIUM.BEO

BOUTIQUE EN LIGNE : WWW.BAOBABELGIUM.BE/ESHOP

RUE DE HEEMBEEK N°267, 1120 NEDER-OVER-HEEMBEEK

## OBJECTIF

Obtenir le plus de cartes à la fin de la partie.

## MISE EN PLACE

Les joueurs sont assis côte à côte.

Chaque paire de joueurs joue avec un paquet de carte d'une couleur.

Distribuer 15 cartes à chaque joueur qu'ils placent en pile face cachée devant eux. La dernière carte est placée entre les deux joueurs face visible.

## DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs retournent simultanément la première carte de leur paquet. Chacun cherche ensuite la paire de mots identiques sur sa carte et la carte centrale. Il n'y a à chaque fois qu'une seule paire possible. Le joueur qui la trouve la nomme et place ensuite sa carte sur la carte centrale. Il retourne ensuite la carte suivante de son paquet et réitère l'exercice. Les joueurs continuent jusqu'à épuisement de leur pile.

## FIN DU JEU

Le premier joueur ayant épuisé sa pile remporte la partie.

## OBJECTIF

Obtenir le plus de cartes à la fin de la partie.

## MISE EN PLACE

Les joueurs sont assis côte à côte.

Chaque paire de joueurs joue avec un paquet de carte d'une couleur.

Distribuer 15 cartes à chaque joueur qu'ils placent en pile face cachée devant eux. La dernière carte est placée entre les deux joueurs face visible.

## DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs retournent simultanément la première carte de leur paquet. Chacun cherche ensuite la paire de mots identiques sur sa carte et la carte centrale. Il n'y a à chaque fois qu'une seule paire possible. Le joueur qui la trouve la nomme et place ensuite sa carte sur la carte centrale. Il retourne ensuite la carte suivante de son paquet et réitère l'exercice. Les joueurs continuent jusqu'à épuisement de leur pile.

## FIN DU JEU

Le premier joueur ayant épuisé sa pile remporte la partie.

## NOTE DE L'ÉDITEUR

Baobab réalise des animations et des formations dans les écoles et associations.  
Envie de créer vos propres jeux?  
Contactez-nous à [info@baobabelgium.be](mailto:info@baobabelgium.be)  
Visitez notre boutique : [www.baobabelgium.be/eshop](http://www.baobabelgium.be/eshop)

## NOTE DE L'ÉDITEUR

Baobab réalise des animations et des formations dans les écoles et associations.  
Envie de créer vos propres jeux?  
Contactez-nous à [info@baobabelgium.be](mailto:info@baobabelgium.be)  
Visitez notre boutique : [www.baobabelgium.be/eshop](http://www.baobabelgium.be/eshop)